

**PENGARUH MODEL *LEARNING COMMUNITY* TERHADAP
HASIL BELAJAR LEMPAR CAKRAM SISWA
IXA SMPK IMMANUEL II**

ARTIKEL PENELITIAN

**HENDRA AMENG
NIM : F38010058**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2014

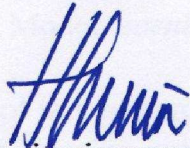
**PENGARUH MODEL *LEARNING COMMUNITY* TERHADAP
HASIL BELAJAR LEMPAR CAKRAM SISWA
IXA SMPK IMMANUEL II**

ARTIKEL PENELITIAN

**HENDRA AMENG
NIM : F38010058**

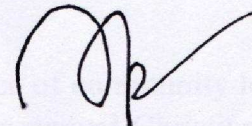
Disetujui,

Pembimbing I



Wiwik Yunitaninggrum, M. Pd
NIP. 197906042008122001

Pembimbing II



Eka Supriatna, M.Pd
NIP. 197711122006041002

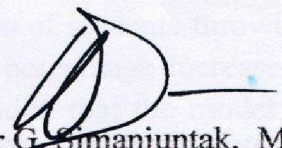
Mengetahui,

Dekan FKIP Untan



Dr. H. Martono, M. Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan



Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M. Kes
NIP. 195505251976031002

PENGARUH MODEL *LEARNING COMMUNITY* TERHADAP HASIL BELAJAR LEMPAR CAKRAM SISWA IXA SMPK IMMANUEL II

Hendra Ameng, Wiwik Yunitaninggrum, Eka Supriatna

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP Untan

Email : hendraameng3@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram siswa kelas IXA SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Metode penelitian adalah metode *eksperimen* dengan bentuk *pre-eksperimental design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IX SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya sebanyak 140 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan *sampling purposive* mengambil 35 siswa kelas IXA SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Analisis data menggunakan analisis uji-t. Hasil penelitian diperoleh rata-rata tes awal 14,46 dan rata-rata tes akhir 19,2 (rentang sebesar 4,74). Analisis uji pengaruh nilai t_{hitung} yaitu 27,02 lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 2,032, artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram siswa kelas IXA SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 32,36%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *learning community* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan lempar cakram gaya menyamping.

Kata kunci : Model *learning community*, lempar cakram

The purpose of this research is to investigate the influence of community learning models to the learning outcomes of students throwing Immanuel Christian junior class II IXA Kubu Raya. The research method is a method of experimentation with form pre-experimental design. The study population was Christian junior high school students of class IX Immanuel II Kubu Raya many as 140 students. The sampling technique purposive sampling took 35 students of class II IXA Immanuel Christian junior Kubu Raya. Data analysis using t-test analysis. The results obtained by the average initial test average of 14.46 and a final test of 19.2 (range 4.74). Test analysis of the influence of 27.02 tcount ie greater than the value ttable is 2,032, meaning that the hypothesis is accepted and there is a learning community models influence on learning outcomes of students throwing Immanuel Christian junior class II IXA Kubu Raya. The percentage increase is equal to 32.36%. Based on these results, it can be concluded that the model of learning community has a positive influence on the improvement of the ability of throwing a sideways force.

Keywords : Community learning models, throwing

Pendidikan formal yang termuat dalam kurikulum sekolah terdiri dari beberapa macam pendidikan, salah satunya adalah pendidikan jasmani, dimana pendidikan jasmani merupakan sebuah mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan anak yang mengarah pada kemampuan jasmani dan olahraga.

Menurut UNESCO (dalam Victor Simanjuntak dan Marzuki, 2012), pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan serta pembentukan watak. Menurut Dini Rosdiani (2013), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk memperoleh peningkatan kemampuan fisik, mental serta emosional.

Tujuan belajar pendidikan jasmani mengacu pada perubahan perilaku peserta didik yang bisa terarah baik secara jasmani dan rohani. Dalam pendidikan jasmani dan olahraga terdapat beberapa aktivitas yang ada di dalam materi ajarnya. Salah satu materi yang dimuat dalam pendidikan jasmani khususnya di tingkat satuan pendidikan sekolah menengah pertama adalah permainan dan olahraga dan materi yang termuat dalam permainan dan olahraga tersebut di antaranya adalah atletik.

Menurut Mochamad Djumidar A. Widya (2004), atletik merupakan salah satu unsur dari pendidikan jasmani dan kesehatan juga merupakan komponen-komponen pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani serta pembinaan hidup sehat dan pengembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Lempar cakram merupakan satu di antara nomor lempar dalam cabang atletik dan juga termasuk dalam sebuah materi yang diajarkan di sekolah. Menurut Susnadi (2013) (<http://materipenjasorkes.blogspot.com/2013/02/>), lempar cakram adalah salah satu bagian dari cabang atletik nomor lempar. Lempar cakram bertujuan melemparkan benda berbentuk bulat pipih (cakram) sejauh-jauhnya menggunakan teknik lempar cakram yang benar. Pencapaian prestasi dalam lempar cakram memerlukan latihan yang teratur dengan teknik dasar yang benar. Menurut Jess Jarver (2009), teknik lempar cakram terbagi menjadi empat tahap terpisah, yaitu tahap memegang cakram, tahap berputar, tahap melemparkan cakram, dan tahap gerakan kembali ke posisi biasa (setelah cakram lepas dari tangan).

Pendidikan jasmani di sekolah-sekolah berbeda dengan pendidikan lainnya. Pendidikan jasmani memerlukan keterampilan gerak dasar dalam proses

pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, masih terdapat masalah-masalah yang harus diperhatikan agar hasil belajar siswa dapat menunjukkan hasil yang baik. Masalah umum yang sering terjadi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani antara lain, metode yang digunakan guru tidak berkembang, strategi dalam pembelajaran tidak menarik perhatian siswa, sarana dan prasarana yang tidak mendukung dan penggunaan alat yang tidak sesuai dengan tingkat satuan pendidikan. Guru sebagai pendidik harus lebih kreatif untuk meminimalisir masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Peran guru dalam proses pendidikan menentukan hasil belajar siswa yang lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, pembelajaran lempar cakram di SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya khususnya siswa kelas IX masih belum menunjukkan hasil belajar yang diharapkan dan masih di bawah standar kelulusan minimal. Hasil belajar yang belum menunjukkan hasil yang diharapkan ditunjukkan dari penguasaan materi yang kurang, teknik dasar melempar yang salah yaitu berupa ayunan tangan masih salah, kaki tumpuan tidak ditekuk dan putaran cakram tidak searah dengan jarum jam. Kesalahan tersebut dikarenakan siswa takut bertanya atau kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran tidak bervariasi, yaitu guru hanya menyampaikan materi dan penugasan kepada siswa dan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai sumber belajar. Dalam proses pembelajaran, strategi yang digunakan guru sangat mempengaruhi penguasaan materi dan teknik lempar cakram. Strategi yang digunakan guru tidak menarik perhatian siswa dan tidak memanfaatkan lingkungan sekitar yang berperan dalam pencapaian tujuan belajar. Pemanfaatan sumber belajar yang luas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar akan membiasakan siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan masalah yang ada, penulis ingin meneliti tentang penggunaan model pembelajaran *learning community* untuk pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Menurut Husamah (2013), *learning community* merupakan pembelajaran yang diperoleh dari “*sharing*” antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu dengan yang belum tahu. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada pemanfaatan siswa yang lebih cepat menguasai materi untuk membantu siswa lain yang lambat menguasai materi lempar cakram yang disampaikan.

Tujuan *learning community* adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Melalui kerja sama ini, siswa dapat memecahkan masalah yang dialami siswa dan siswa dibiasakan untuk saling memberi dan menerima.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Community* Terhadap Hasil Belajar Lempar Cakram Pada Siswa kelas IXA SMP Kristen Immanuel II”.

METODE

Metode penelitian yaitu eksperimen dengan bentuk desain eksperimen *pre-experimental design*. *Pre-experimental design* adalah desain penelitian dimana masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol (Sugiyono, 2012).

Untuk desain penelitian eksperimen yang lebih spesifik, penulis menggunakan model penelitian *one-group pretest-posttest design*.

O1 X O2

Keterangan :

O1 : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya yang berjumlah 140 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Berdasarkan pendapat tersebut maka didalam penelitian ini penulis memilih menggunakan sampel pada kelas IXA SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya berjumlah 35 siswa. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, penulis mengambil sampel dari kelas IXA dengan beberapa alasan yaitu hasil belajar pada siswa kelas IXA belum menunjukkan hasil yang diharapkan karena teknik dasar lempar cakram pada siswa kelas IXA masih banyak yang salah, dari gerak kaki, tangan, dan posisi tubuh dan putaran cakram tidak searah jarum jam. Selain itu, kelas IXA memiliki kemampuan teknik dasar lempar cakram gaya menyamping yang berbeda.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu, yaitu tes kemampuan lempar cakram. Tes adalah instrument yang digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi (Suharsimi Arikunto, 2010). Beberapa proses tes yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tes awal (*pretest*) yaitu untuk mengetahui kemampuan sampel sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model *learning community* yang termuat dalam RPP selama tiga kali pertemuan dan tahap yang terakhir yaitu tes akhir (*posttest*) yaitu untuk mengetahui peningkatan sampel setelah diberi perlakuan.

Adapun alat dalam pengumpul data adalah tes kemampuan lempar cakram. Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar sampel penelitian dalam melakukan teknik dasar lempar cakram. Adapun

penilaian kemampuan hasil belajar teknik dasar lempar cakram adalah sebagai berikut:

Tabel 1.

Kisi-kisi Rubrik Penilaian

Kemampuan Lempar Cakram Gaya Menyamping

No	Indikator penilaian	Aspek penilaian	Skor		
			1	2	3
1.	Memegang cakram	a. Cakram diletakan di telapak tangan kiri sebagai landasan			
		b. Telapak tangan kanan ditempelkan di atas cakram dan jari-jari diregangkan dengan ruas pertama mengelilingi pingiran cakram			
		c. Cakram dipegang sewajarnya tidak boleh dicengkram			
2.	Mengayun cakram	a. Posisi badan menyamping ke arah lemparan dengan berat badan berada di kaki kanan			
		b. Cakram dipegang tangan kanan dan tangan kiri sebagai landasan			
		c. Cakram diayunkan dari belakang kedepan dengan cara memilihkan pinggang			
		d. Ayunkan cakram sebanyak 3 kali ayunan			
3.	Melempar cakram	a. Setelah mengayun cakram, posisi badan menghadap ke arah lemparan			
		b. Lemparkan cakram dengan serentak dengan cambukan tangan yang melingkari ke arah lemparan			
		c. Pada saat cakram lepas dari tangan harus meluncur dengan gerakan ke arah luar, dan mendarat didalam lintasan yang telah ditentukan			
4.	Sikap akhir	a. Posisi badan dipertahankan, dengan berat badan ditahan oleh kaki yang ada didepan			
		b. Kedua kaki harus tetap berada didalam lingkaran sebelum cakram jatuh			

Jumlah skor maksimal : 36

Sumber : Herman (1997)

Analisis data adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2012). Untuk menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu :

1. Uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah populasi data yang berdistribusi normal atau tidak.
2. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak.
3. Uji Pengaruh adalah untuk mengetahui pengaruh dari hasil penelitian. Adapun uji pengaruh yang digunakan yaitu dengan rumus t-tes (Ali Maksum, 2007) sebagai berikut :

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2) - (\sum D)^2}{(N - 1)}}$$

Keterangan :

D = Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-posstest)

N = Jumlah Sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan pengaruh model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa kelas IXA SMPK Immanuel II Kubu Raya. Penelitian dilakukan dari tanggal 8 sampai dengan tanggal 24 agustus 2014. Hasil pengolahan data, baik tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*) tentang hasil belajar lempar cakram gaya menyamping dalam bentuk tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2.

Data Deskripsi Hasil Belajar Lempar Cakram Gaya Menyamping Pada Siswa-siswi Kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya

Deskripsi	Mean	Min	Max	Std. Deviasi
Tes awal (<i>pretest</i>)	14,46	12	20	2,33
Tes akhir (<i>posttest</i>)	19,2	15	24	2,83

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil belajar siswa yang terdiri dari 35 sampel diperoleh hasil untuk tes awal (*pretest*) yaitu rata-rata 14,46, skor minimal 12 dan skor maksimal 20, dengan standar

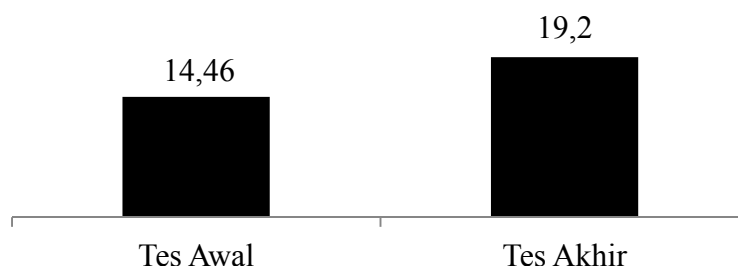
deviasi 2,33. Sedangkan untuk tes akhir (*posttest*) yaitu rata-rata 19,2, skor minimal 15 dan skor maksimal 24, dengan standar deviasi 2,38.

Berdasarkan hasil pelaksanaan perlakuan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa-siswi kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Adapun perbandingan antara tes awal dan tes akhir diuraikan dalam bentuk tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3.
Rata-rata Kemampuan Lempar Cakram Gaya Menyamping
Pada Siswa Kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya

Data	Rata-rata Hasil Belajar
Tes awal (<i>pretest</i>)	14,46
Tes akhir (<i>posttest</i>)	19,2

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data tes awal dan tes akhir pada tabel 3, maka dapat diketahui rata-rata kemampuan lempar cakram gaya menyamping pada siswa-siswi kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya, yaitu rata-rata tes awal (*pretest*) 14,46 dan rata-rata tes akhir (*posttest*) 19,2. Hasil rata-rata tersebut disajikan dalam bentuk gambar grafik 1 sebagai berikut:



Grafik 1.
Rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir Kemampuan
Lempar Cakram Gaya Menyamping

Berdasarkan gambat grafik 1 dapat diuraikan bahwa terjadinya peningkatan antara rata-rata tes awal dan rata-rata tes akhir. Peningkatan yang terjadi antara rata-rata tes awal dan tes akhir sebesar 4,74.

Sebelum melakukan analisis uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis. Adapun pengujian persaratan analisis dilakukan dengan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan rumus Chi-kuadrat. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapat hasil data pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4.
Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	Signifikan	Keterangan
<i>Pretest</i>	12,67<20,1	Normal
<i>Posttest</i>	10,72<21,7	Normal

Dalam perhitungan ditemukan Chi-kuadrat hitung (*pretest*) = 12,67 dibandingkan dengan Chi-kuadrat tabel dengan dk = 8 dan kesalahan 1%, maka harga Chi-kuadrat tabel = 20,1. Selanjutnya Chi-kuadrat hitung (*posttest*) = 10,72 dibandingkan dengan Chi-kuadrat tabel dengan dk = 9 dan kesalahan 1%, maka harga Chi-kuadrat tabel = 21,7. Karena Chi-kuadrat hitung untuk *pretest* = 12,67 < harga Chi-kuadrat tabel (20,1) dan *posttest* = 10,72 < harga Chi-kuadrat tabel (21,7), maka distribusi data statistik 35 sampel tersebut dinyatakan normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Pengujian homogenitas yaitu dengan menggunakan uji F. Adapun hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5.
Hasil Uji Homogenitas

Signifikan	Keterangan
1,47<2,30	Homogen

Harga F hitung = 1,47 dibandingkan dengan harga F tabel = 2,30 dengan dk pembilang sama, kebetulan jumlah n_1 dan n_2 sama yaitu 35 (dk pembilang dan dk penyebut sama). Berdasarkan tabel F, maka harga F hitung lebih kecil dari F tabel (1,47<2,30) untuk F tabel 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian data yang akan dianalisis homogen.

Adapun uji pengaruh dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Pengujian pengaruh dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penghitungan data yang dilakukan dengan uji-t dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6.
Hasil Uji-T Antara Tes Awal Dan Akhir

Uraian	Rata-rata	T_{hitung}	d.b	T_{tabel}	Taraf Signifikan
<i>Pretest</i>	14,46	27,02	34	2,032	5%
<i>Posttest</i>	19,2				

Berdasarkan data pada tabel 4.5 maka didapat nilai t_{hitung} yaitu sebesar 27,02. Dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kebebasan dk = (N-1) adalah 35-1 = 34 dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,032.

Dengan demikian nilai dari $t_{hitung} = 27,02$ lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 2,032$, artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa-siswi kelas IX SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 32,36%.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tentang pengaruh model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa-siswi kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Penelitian dilakukan dengan menganalisis uji pengaruh antara tes awal dan tes akhir untuk mengetahui uji peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan siswa. Proses pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan *pretest* terhadap siswa dan dilanjutkan dengan *treatment* dengan menggunakan model *learning community*. Setelah siswa melakukan *treatment* yang telah diberikan, peneliti melakukan tes kedua (*posttest*) kepada siswa-siswi yang telah menunjukkan perubahan atau peningkatan yang lebih dari hasil tes sebelumnya (*pretest*).

Pada penelitian ini, model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram menjadi obyek utama pembahasan dalam penelitian ini, dimana model *learning community* yang diberikan pada siswa-siswi merupakan konsep belajar yang diperoleh dari “*sharing*” antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu dengan yang belum tahu. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada pemanfaatan siswa yang lebih cepat menguasai materi untuk membantu siswa lain yang lambat menguasai materi lempar cakram yang disampaikan.

Tujuan *learning community* adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Melalui kerja sama ini, siswa dapat memecahkan masalah yang dialami siswa dan siswa dibiasakan untuk saling memberi dan menerima, yang cepat belajar didorong untuk membantu yang lambat belajar, yang memiliki kemampuan tertentu didorong untuk menularkannya pada yang lain dalam pembelajaran lempar cakram gaya menyamping. Konsep tersebut diterapkan karena setiap siswa memiliki karakter dan kemampuan belajar yang beragam.

Berdasarkan hasil pengambilan data baik tes awal atau tes akhir penelitian, didapat bahwa pada tes awal sebelum diberikan perlakuan melalui pembelajaran, rata-rata hasil kemampuan lempar cakram gaya menyamping pada siswa-siswi kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya, yaitu rata-rata tes awal 14,46 dan rata-rata tes akhir 19,2. Dari hasil uji normalitas, harga Chi-kuadrat hitung untuk *pretest* = 12,67 < harga Chi-kuadrat tabel = 20,1 dan *posttest* = 10,72 < harga Chi-kuadrat tabel = 21,7, maka data dinyatakan normal. Kemudian dari hasil uji homogenitas, nilai $F_{hitung} = 1,47$ < nilai $F_{tabel} = 2,30$ dan data dinyatakan homogen. Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai dari $t_{hitung} = 27,02$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,032$, artinya hipotesis diterima dan

terdapat pengaruh model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa-siswi kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 32,36%.

Berdasarkan hasil perhitungan data statistik yang telah dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar lempar cakram gaya menyamping antara *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Hasil data *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar lempar cakram gaya menyamping siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari penggunaan model belajar *learning community* yang peneliti terapkan terhadap siswa. Penerapan model *learning community* yang dilaksanakan di lapangan yaitu, siswa diberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran lempar cakram dan cara kerja dengan menggunakan model *learning community* dan selanjutnya siswa dibagi dalam kelompok kecil yang memiliki hasil belajar lempar cakram yang berbeda-beda. Fokus utama dalam model belajar *learning community* adalah pemanfaatan siswa yang memiliki kemampuan lebih dalam belajar lempar cakram gaya menyamping.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil rekapitulasi data, baik tes awal maupun tes akhir sebagai hasil dari penelitian, maka didapat bahwa pada tes awal sebelum diberi perlakuan melalui pembelajaran, rata-rata hasil kemampuan lempar cakram gaya menyamping pada siswa-siswi kelas IX SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya, yaitu rata-rata tes awal 14,46 dan rata-rata tes akhir 19,2 (peningkatan sebesar 4,74). Berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai dari $t_{hitung} = 27,02$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,032$, artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model *learning community* terhadap hasil belajar lempar cakram gaya menyamping pada siswa-siswi kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 32,36%. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh baik bagi siswa-siswi kelas IX A SMP Kristen Immanuel II Kubu Raya. Hasil tersebut dapat dilihat dari persentase peningkatan yang telah dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Siswa-siswi dapat menerima pelajaran lempar cakram dengan baik dan melakukannya dengan sungguh-sungguh sehingga mendapatkan peningkatan pada proses pembelajaran lempar cakram gaya menyamping.

Saran

Model belajar *learning community* memiliki dampak positif dan memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa-siswi. Model *learning community* juga sangat baik untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran pada materi belajar yang lainnya. Selain itu dalam proses pelaksanaannya, model *learning community* harus direncanakan dengan baik dan lebih divariasikan lagi agar lebih menarik bagi siswa-siswi untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan untuk

mencapai tujuan belajar yang yang diharapkan. model *learning community* juga mengajarkan siswa-siswi untuk saling memberi dan menerima dalam hal yang positif. Pencapaian tujuan belajar menuntut guru agar lebih kreatif dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Herman. (1997). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : CV. Armico
- Husamah. (2013). *Outdoor Learning*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Jarver, Jess. (2009). *Belajar dan Berlatih Atletik*. Bandung : Pionir Jaya.
- Maksum, Ali. (2007). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Rosdiani, Dini. (2013). *Perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung : Alfabeta
- Simanjuntak, Victor dan Marzuki. (2012). *Pendalaman Materi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Pontianak : Cv. KAMI Pontianak.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susnadi. (2013). *Teknik Lempar Cakram (Discus Throw)*.
(online).(<http://materipenjasorkes.blogspot.com/2013/02/teknik-lempar-cakram-discus-throw.html>, diunduh tanggal 15 Mei 2013).
- Widya, Mochaamad Djumidar A. (2004). *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.